



Walt Disney

O FILME EM QUADRINHOS!



0003 8984-7

SÉRIE EDIÇÃO DE LUXO

UMA COLEÇÃO EM GRANDE ESTILO

A P R E S E N T A

A SAGA DO SUPERPATO

Com todas as trapalhadas a que tem direito, o Superpato está estralando nesta edição luxuosa, diferente e cheia de charme, que dá continuidade à série Edição de Luxo Disney. Você vai vibrar com 4 histórias engraçadíssimas, onde o Donald mostra o seu lado herói, nas mais divertidas situações. Vá correndo buscar o *Superpato* e complete sua coleção! Nas bancas.

- Capa de luxo, com detalhes em relevo e dourado.
 - Impressão em finíssimo papel importado.
 - Tiragem limitada.
- Reserve seu exemplar!
- 132 páginas.

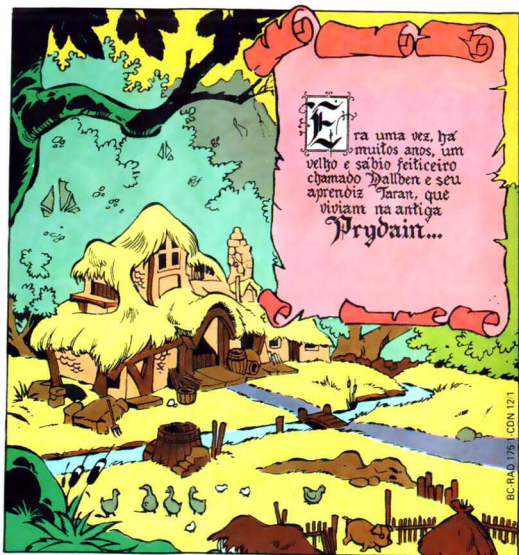


A SEGUIR: MICKEY

O CALDEIRÃO MÁGICO



CLÁSSICOS DISNEY



Era uma vez, há
muitos anos, um
velho e sábio feiticeiro
chamado Dallben e seu
aprendiz Taran, que
viviam na antiga
Prydain...

BC-RAD 175-1-CDN 121

A VIDA ERA BOA EM PRYDAIN ATÉ
QUE O REI DE CHIFRES, O MALVADO,
VEIO PERTURBAR A PAZ! SUAS AÇÕES
MALDOSAS PREOCUPAVAM DALLBEN.



MAS TARAN NÃO DAVA A MENOR
IMPORTÂNCIA PARA ISSO... ELE SÓ
PENSAVA NA GLÓRIA
DAS BATALHAS!









ESTA SE FORMANDO UMA IMAGEM!



É O REI DE CHIFRES! ESTA' PROCURANDO ALGUMA COISA!



O CALDEIRÃO MÁGICO! É ISSO QUE ELE QUER!



UMA ARMA TERRÍVEL, TARAN! SE O REI LIBERTAR SEU PODER, NADA O DETERÁ! E VEM-VEM SABE ONDE ESTA' ESCONDIDO!



O REI FICOU SABENDO DISSO E QUER QUE VEM-VEM MOSTRE A ELE ONDE ESTA' O CALDEIRÃO!



VOCÊ PRECISA LEVAR VEM-VEM PRA FLORESTA PROIBIDA! FIQUE LA' COM ELA. ATÉ EU IR BUSCAR VOCÊS! CORAGEM, RAPAZ!

NÃO TENHO MEDO, DALLBEN!



TANTA RESPONSABILIDADE SOBRE OMBROS TÃO JOVENS.



PUXA. NÃO SABIA QUE VOCÊ PODIA CRIAR VISÕES! DALLBEN NÃO VAI SE ARREPENDER DE CONFIAR EM MIM!



NÃO SE PREOCUPE, VEM-VEM... VOCÊ ESTÁ SENDO PROTEGIDA PELO MAIOR GUERREIRO DE PRYDAIN!



ORA, ES-
QUEÇA! MAS
DIGA... VOCÊ
VIU MINHA
PORQUINHA?



DE RABO
ENROLADO?
GRANDES
ORELHAS?
SIM, GÚRGU!
VIU! VENHA!



CUUUIC!



VEM-VEM!

CRÁÁÁ!



CUUUIC!

SOLTE MINHA
PORQUINHA!



CUUUIC!

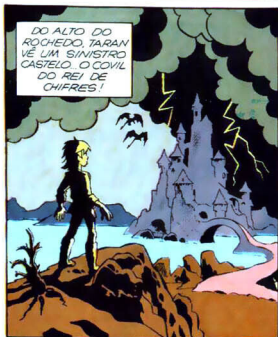




NÃO!
VOLTE
COM MINHA
PORQUINHA!



DALLBEN CONFIOU
EM MIM! PRECISO
REAVER
VEM-VEM!



DO ALTO DO
ROCHEDO, TARAIN
VÊ UM SINISTRO
CASTELO... O COVIL
DO REI DE
CHIFRES!



SENHOR,
GÚRGUI ESTÁ
AQUI! ESQUEÇA
A PORQUINHA...
NÃO VÁ AO
CASTELO!



VOCÊ É UM
COVARDE! TOME
O TUDO QUE
MERECE!



GÚRGUI NÃO VAI
MAIS VER SEU
AMIGO!







AQUI ESTÁ,
MAJESTADE...
A PORQUINHA
QUE CRIA
VISÕES!

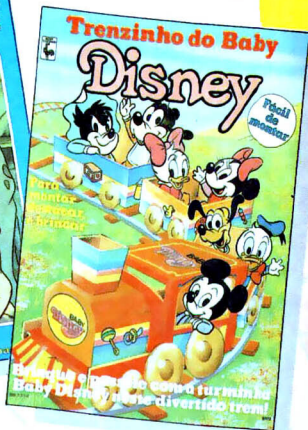
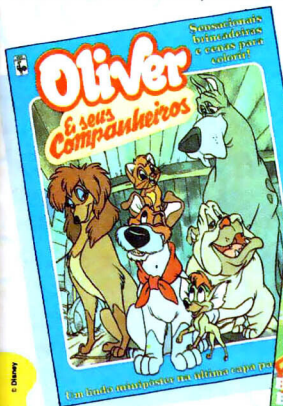


SE RECUSAR,
MORRE!



ATIVIDADES DISNEY E MONTEBRINQUE

PARA VOCÊ PINTAR, MONTAR E SE DIVERTIR PRA VALER!



© Disney



Atividades Disney

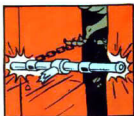
é uma revista gostosa, inteirinha pra você colorir, ligar pontos, caçar palavras, resolver labirintos e muito mais!

Montebrinque

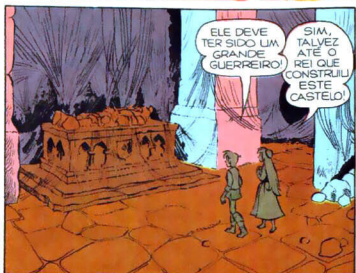
traz sempre uma brincadeira incrível para você montar. Cenários, brinquedos, jogos... É só destacar, dobrar e encaixar as pecinhas. Não precisa de cola, nem de tesoura!

Não perca estas duas brincadeiras geniais!















PAPAI NOEL JÁ CHEGOU!



Em todas as bancas, Papai Noel já chegou e está esperando por você, no Grande Almanaque de Natal. Uma revista super gostosa, com jogos e passatempos de montão, 10 histórias cheias de ternura com os personagens Disney e mil surpresas! Não perca! Nas bancas.

















QUAC!

O PENINHA VEM AÍ...

© Disney

...num almanaque só dele,
onde o que não falta
é trapalhada!

São 80 páginas,
com 9 histórias
irresistíveis, onde
quem acaba pagando
o pato é sempre
o Donald, claro!



Não perca! Nas bancas.





MAS O REI MALVADO SABE O QUE TARAN PLANEJA...



VOCÊ TEM QUE ACHAR O CALDEIRÃO ANTES QUE ELE!

SIM, MAJESTADE! NÃO VOU FALHAR DESTA VEZ!

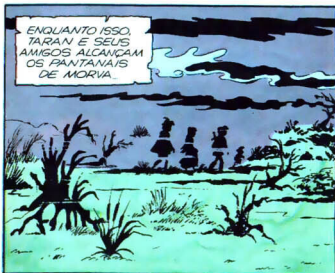


NUMA ENORME CÂMARA SUBTERRÂNEA, OS ESQUELETOS DE GUERREIROS MORTOS HÁ MUITO TEMPO ESPERAM...

AH, MEUS SOLDADOS! LOGO O CALDEIRÃO MÁGICO VAI DEVOLVER-LOS À VIDA!



E ENTÃO EU GOVERNAREI O MUNDO! E NÃO VAI DEMORAR MUITO!



ENQUANTO ISSO, TARAN E SEUS AMIGOS ALCANÇAM OS PANTANOS DE MORVIA...



EI! VEJAM SÓ! UMA CHOUpana! E PARECE ABANDONADA!







E ENTÃO, A ESPADA MÁGICA DE TARAN SALTA DE SUA MÃO...





O CHÃO COMEÇA A TREMER...









ESTA
TUDO
PRONTO,
MAJES-
TADE!



ORA,
VEJAM SÓ!
O CUIDADOR
DE PORCOS E
SEUS AMIGOS!
QUANTA GENTI-
LEZA VIREM
ATÉ AQUI!



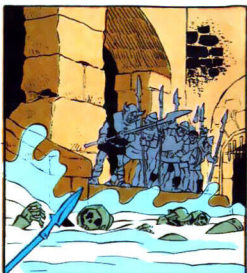
AGORA VEJAM...
E VEJAM BEM!



AFINAL,
ELI VOU
TRIUNFAR!



UM LÍQUIDO
ESPESSE BOR-
BULHA PARA
FORA DO CALDEI-
RÃO E ESCORRE
SOBRE OS
ESQUELETOS DOS
GUERREIROS!



FELIZ NATAL, RAPAZIADA!



Você vai curtir um Natal cheio de alegria,
gozações e muita trapalhada
com este quarteto genial!
Já está nas bancas
o 3.º Almanaque dos Trapalhões.
Não perca!

**84 PÁGINAS DE MUITO
HUMOR PRA VOCÊ!**



• 11 HISTÓRIAS
TRAPADIVERTIDAS
• PASSATEMPOS
• CORRESPONDÊNCIA



ERGUENDO-SE DAQUELA
INFERNAL MISTURA, UM
PODEROSO EXÉRCITO
SE PÔE EM MARCHA...



AH, MEUS GUER-
REIROS! SAIAM E
DESTRUAM **TUDO**
EM SEU
CAMINHO!



QUE ESPETÁCULO!
VENHA, MAJESTADE...
VEJA DAQUI DE
CIMA!



QUE TRISTE FIM
O NOSSO! MAS, PELO
MENOS, ESTAMOS
JUNTOS!



O TERRÍVEL EXÉRCITO
SAI MARCHANDO DO
CASTELO DO REI PARA
CUMPRIR SUA MISSÃO
DE MORTE...



CHEGOU
A HORA
DO MELH
TRIUNFO!

QUE
FELICI-
DADE!

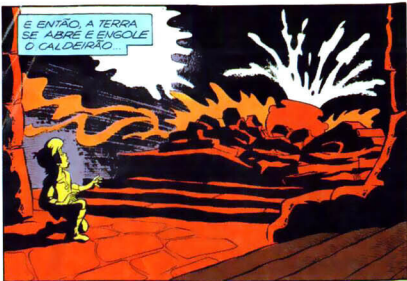








AFINAL,
O PODER
DO REI
TERMINA...



E ENTÃO, A TERRA
SE ABRE E ENGOLE
O CALDEIRÃO...



UM RUMOR ABAFADO
SACODE O CASTELO E
AS PAREDES COME-
ÇAM A RUÍR...

ILONE!
FLAMA!



TARAN!

GRAÇAS AOS
CEUS VOCÊS
ESTÃO SALVOS!
DEPRESSA!
PRECISAMOS
SAIR DAQUI!



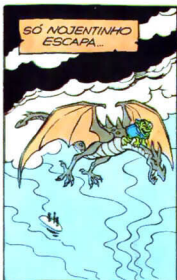
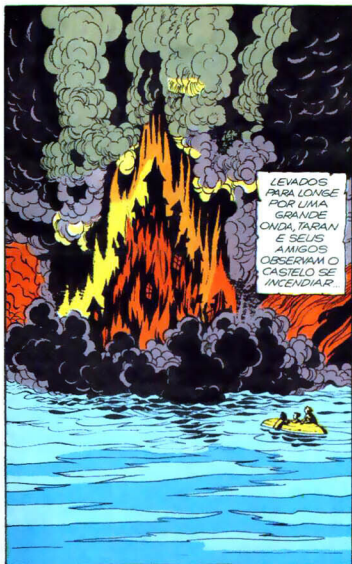
VEJAM!
UM
BARCO!



EMPURRE,
FLAMA!



ESSA NÃO!
A GRADE ESTÁ
FECHADA!

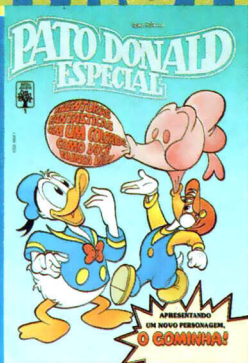








FANTÁSTICO!



Nas bancas

QUADRINHOS COM UM VISUAL COMO VOCÊ NUNCA VIU!

**Você vai ficar fascinado com esta edição!
Ela é diferente, surpreendente, bárbara!**

- Cores incríveis! Pela primeira vez, você vai ter uma revista com desenhos muito mais realistas. Os personagens parecem "saltar" dos quadrinhos, graças à utilização da mesma técnica dos desenhos animados.
- Edição de luxo, com 116 páginas impressas em papel brilhante, importado.
- Capa especial, com detalhes em prata.
- Historias super divertidas com Donald, os sobrinhos e Gominha, o novo personagem que, com um chicle de bola, é capaz de criar qualquer objeto. Tudo com a qualidade Disney. É o maior barato! Você precisa ver de perto!

INÉDITO NO BRASIL!

Uma história onde

1- COMO JOGAR

Embaixo de cada quadrinho desta história, tem um pequeno texto. São as indicações que você vai precisar pra seguir sua rota. Escolha uma das propostas ou tire no **dado** quando pintar este sinal🎲. Depois, passe ao quadrinho sugerido, seguindo esta flechinha... → 32.

2- Antes de Jogar

Retire esta página da revista e cole **as cartas**, já recortadas, em cima de uma cartolina.



3- As Cartas

No começo do jogo (quadro 3), usando um dado, você vai saber quantas cartas "encanto" vai poder levar. As outras cartas, durante esta louca aventura, ficarão por sua conta. É ganhar ou perder!

você é o herói

Taran

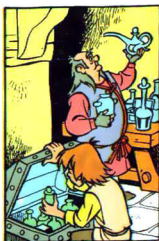
O CRISTAL DOS MONTES PERDIDOS



1 ILONE LEU O LIVRO DA SABEDORIA DE DALLBEN UM ENCANTO PROIBIDO. → 2



2 E CAIU NUM SONO PROFUNDO! O PIOR É QUE OS PODERES DE DALLBEN DESAPARECERAM! QUER AJUDAR? → 3



3 POR SORTE, ALGUNS DOS ENCANTOS AINDA GUARDARAM SUA EFICÁCIA! JOGANDO O DADO, VOCÊ VAI SABER QUANTOS DELES VAI PRECISAR! → 4



4 BÓ O CRISTAL NEGRO DA FONTE DOS MONTES PERDIDOS PODE NOS SALVAR!

5 LEVANDO ESSES ENCANTOS, PARTA EM BUSCA DO CRISTAL. → 5

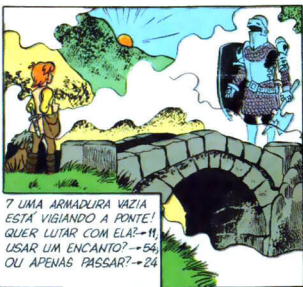


VOCÊ VAI PRECISAR DE UM POUCO DO METAL DOS DRUIDAS! COMECE PROCURANDO POR ELES!

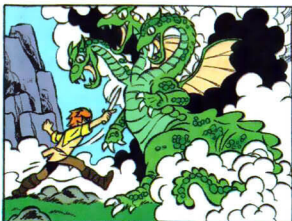
5 SIGA COM TARAN E GÚRGUI RUMO AOS MONTES PERDIDOS! PEGUE A ADAGA CINZA, E BOA VIAGEM! → 18



6 QUE BELAS ADAGAS! TROQUE A SUA POR UMA ESCULPIDA COM UM DRAGÃO, UMA CORUJA, UM CAMALEÃO OU UM ESQUILO. —> 78



7 UMA ARMADURA VAZIA ESTÁ VIGIANDO A PONTE! QUER LUTAR COM ELA? —> 11, USAR UM ENCANTO? —> 54, OU APENAS PASSAR? —> 24



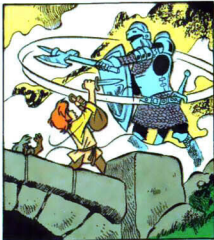
8 OUSADAMENTE, VOCÊ ENFRENTA O DRAGÃO! ❸ 1 OU 2 —> 33, 3 OU 4 —> 41, 5 OU 6 —> 43



9 UMA ARMADILHA ESTÁ NO CAMINHO, E VOCÊ CAI NELA! ❸ 1 OU 2 —> 72, 3, 4, 5 OU 6 —> 61



10 OS DRUIDAS SE FORAM! E AGORA? PEGUE O METAL QUE ESTÁ PERTO DA FOGUEIRA. —> 14



11 VOCÊ RESOLVEU LUTAR, MAS TEM QUE ENFRENTAR UM TEMÍVEL INIMIGO! ❸ 3 —> 90, 1, 2, 4, 5 OU 6 —> 57



12 SOBRE O CAMPO SOLITÁRIO, VOCÊ PROCURA SEU CAMINHO. 1-64, 2,3,4,5 OU 6-7



13 O DRAGÃO PARECE TEMER O VELHO PERGAMINHO! DOMADO, ELE SE AFASTA! —> 47



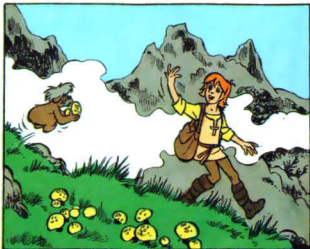
14 MAS O QUE QUER ESSE CORVO? VAI ATIRAR PEDRAS NELE? —20; USAR UM ENCANTO? —49; OU TENTAR FALAR COM ELE? —34



15 ESSES GALHOS, AOS GOLPES DE SUA ADAGA, PARECEM SE MULTIPLICAR! SE USOU O ENCANTO CONTRA O CORVO —38; DO CONTRÁRIO —65



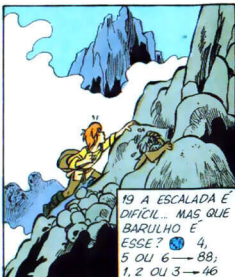
16 ERA UM FORTE SONÍFERO, E VOCÊ APENAS DORMIU! UMA VISÃO APARECE! —> 30



17 VOCÊ ESTÁ RECUPERADO E EM FORMA! VAMOS EM FRENTE! —> 46



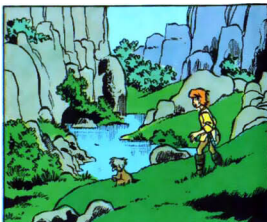
18 AO LONGE, TOCHAS INDICAM UMA PROCISSÃO!
QUER SEGUIR COM ELA? → 27; OU PARTIR EM
OUTRA DIREÇÃO? → 42



19 A ESCALADA É
DIFÍCIL... MAS QUE
BARULHO É
ESSE? 4,
5 OU 6 → 88;
1, 2 OU 3 → 46



20 O CORVO SABE SE DEFEN-
DER! O QUE FAZER? FUGIR? → 7;
OU USAR UM ENCANTO? → 60



21 AFINAL, VOCÊ ESTÁ PERTO DA FONTE DO CRIS-
TAL! MAS QUE SOMBRA É ESSA? 1 → 82;
2, 3, 4, 5 OU 6 → 55



22 ESSA PASSAGEM LEVA A UM LAGO
SUBTERRÂNEO! VAI ATRAVESSAR A
NADO? → 89; OU USAR UM ENCANTO? → 46



23 4, 5 OU 6, A CAÇA É
BOA → 17; 1, 2, OU 3 → 87;
OU, ENTÃO, TORNE A LANÇAR
O DADO.



24 TUDO ESTÁ BEM! SE O GÚRGUI PARASSE DE BATER OS DENTES, ESTARÍAMOS MELHOR. —> 70



25 O MONJE PERMITIU QUE VOCÊ LESSE O GRANDE LIVRO, ONDE DIZIA: "O CRISTAL NEGRO MORRERÁ SE NÃO FOR GUARDADO EM SEU CALOR, CONTRA SUA PELE!". —> 21



26 A MAGIA DEU CERTO! OS ARBUSTOS PERDERAM SEUS ESPINHOS, E VOCÊ PÔDE CHEGAR AO PÉ DOS MONTES PERDIDOS! VAI SEGUIR ESSE CAMINHO? —> 68; ENTRAR NESSA CAVERNA? —> 48; OU USAR UM ENCANTO? —> 17



27 OS DRUIDAS AJUDARAM BASTANTE! O DRAGÃO SE ASSUSTOU E SAI CORRENDO! —> 29



28 QUANDO, AFINAL, VOCÊ IA CHEGAR ATÉ OS DRUIDAS, UM CAVALO DE FOGO APARECE! E AGORA? VAI USAR UM ENCANTO? —> 69; PARTIR PARA A BRIGA? —> 39; FALAR SUAVEMENTE COM ELE? —> 44; OU FUGIR? —> 12



29 GRACAS A MAGIA, VOCÊ NADA MAIS TEM A TEMER DO GUARDIÃO DA FONTE! —> 47



30 VEJA! UMA
ESTATUA! SE VOCÊ
QUER DEPOSITAR
UMA OFERENDA A
SEUS PÉS, DÊ UMA
DE SUAS CARTAS!
SENÃO: SE COMEU
FRUTAS → 21;
SE COMEU
COGUMELOS → 17



31 O ERMITÃO DA MONTANHA É
PODEROSO! SEM SUA AJUDA,
NINGUÉM PODE SE APROXIMAR
DA FONTE! VOCÊ PERDEU!



32 O COMBATE PARECE DESIGUAL! 1 → 81;
2, 3, 4, 5 OU 6 → 63



33 A CADA CABEÇA CORTADA RENASCEM TRÊS! VO-
CÊ NUNCA VAI CONSEGUIR... DEIXE ESSA LUTA
SEM ESPERANÇA! VOCÊ PERDEU!



34 O CORVO É UM MÁGICO CAPAZ DE SE
ENTENDER COM VOCÊ! ELE INDICA O CAMINHO
DA FONTE: "PASSE POR UMA VELHA PONTE
QUE VAI ACHAR NA DIREÇÃO DO SOL
NASCENTE!". → 45

56 NASCENTE! → 45



35 DALLBEN ES-
TÁ FELIZ EM
REVÊ-LO! COMO
LEVOU O CRIS-
TAL? COM VOCÊ?
→ 73; OU NUM
SACO? → 59



36 AGORA PODE FAZER ILONE BEBER A POÇÃO! TOMARA QUE TUDO DÊ CERTO! — 53



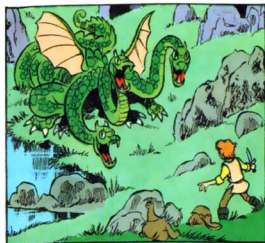
37 BRAVO! VOCÊ CUMPRIU A PRIMEIRA PARTE DA MISSÃO! SÓ RESTA LEVAR O PRECIOSO TROFÉU A DALLBEN! VAI LEVAR NUM SACO? — 75; OU NA CAMISA? — 80



38 O CORVO QUE VOCÊ AJUDOU PERCEBE SUA AFLIÇÃO! E, GRACAS AOS PODERES DELE, VOCÊ PODE CONTINUAR SEU CAMINHO! — 26



39 O COMBATE É FERÓZ! 2-79, 1, 3, 4, 5 OU 6 — 86



40 QUE FAZER CONTRA O DRAGÃO? COMBATÊ-LO? — 8; MOSTRAR O PERGAMINHO A ELE? — 13; ATIRAR PEDAGOS DE METAL? — 27; OU USAR UM ENCANTO? — 29



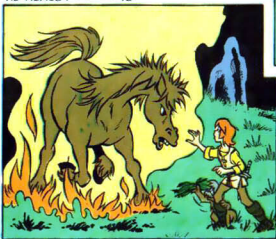
41 A BATALHA É VIOLENTA! 1, 2 OU 3 — 33; 4, 5 OU 6 — 43



42 VOCÊ ESTÁ PERDIDO! VAI TENTAR UM DOS ENCANTOS DE DALLBEN? — 51; OU CONTINUAR AO ACASO? — 12



43 É MUITO DIFÍCIL! TENTE OUTRA SOLUÇÃO! — 40, SENÃO VOCÊ PERDEU.



44 FALAR COM UM CAVALO DE FOGO? ESSA NÃO! GÜRGUI TEM MUITO MEDO, MAS... — 67



45 "MAS", DIZ O PASSARO, "ME LIVRE DESSE FEITIÇO COM UM DE SEUS ENCANTOS!" SE ACEITAR, DEIXE LIMA DE SUAS CARTAS! — 60



46 VOCÊ ACABA DE ATRAVESAR A MONTANHA DE LADO A LADO. — 55



47 AGORA O CRISTAL É SEU! PEGUE A CARTA QUE O REPRESENTA! — 37



48 ESSA CAVERNA TEM DUAS PASSAGENS!
VOCÊ QUER SUBIR? — 19; DESCER?
— 22; OU RECUAR? — 26



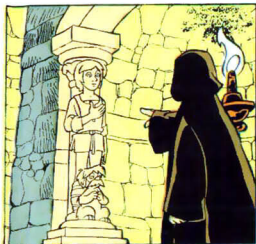
49 O ENCANTO AGE DE-
PRESSA, E O CORVO SE
APROXIMA! — 34



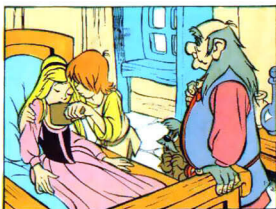
50 SIM? — 84;
OU NÃO? — 58



51 ESSE ENCANTO PERMITE QUE VOCÊ SE
APROXIME DOS DRUIDAS! — 28



52 O MONJE É MÁGICO! ELE ACABA DE TRANS-
FORMAR VOCÊ EM ESTATUA! VOCÊ PERDEU!



53 É A ÚLTIMA ESPERANÇA! SE ILONE SE SALVAR,
DALLBEN RECUPERA SEUS PODERES... — 91



54 VOCÊ ESTÁ NA OUTRA MARGEM DO RIO! PARE PARA VERIFICAR SEUS BENS (CARTAS)... E VÁ EM FRENTE! → 70



55 O ERMITÃO MORA NA MONTANHA E A CONHECE BEM! QUER BRIGAR COM ELE? → 32; PEDIR AJUDA? → 50; OU USAR UM ENCANTO? → 84



56 SEM PROTEÇÃO MÁGICA, VOCÊ NADA PODE FAZER CONTRA O GUARDIÃO DA FONTE! → 52



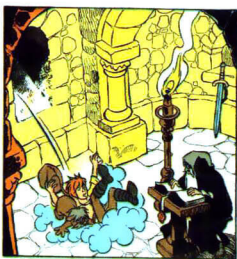
58 DÊ UM OBJETO MÁGICO! (UMA CARTA) → 84; SE NÃO QUISER → 31



59 OH! O CRISTAL MORREU E PERDEU O PODER! PARTA DE NOVO PARA TENTAR BUSCAR OUTRO! → 5



60 A CAMINHO DO SOL NASCENTE! MAS QUE TORRE É ESSA? VAI ENTRAR NELA? → 6; SENÃO → 7



61 QUE TOMBO! VAI SAUDAR ESSE MONGE? → 83; OU LUTAR COM ELE? → 77



62 "O GUARDIÃO DA FONTE RECLARÁ SE JOGAR PEDAGOS DO METAL DOS DRUIDAS", LHE DIZ O MONGE.

→ 25



63 ESSE ERMITÃO CONHECE MAGIAS TEMÍVEIS! VOCÊ ESTÁ A SUA MERCÊ! VOCÊ PERDEU!



64 VOCÊ VAI VAGAR ETERNAMENTE SOBRE O PÂNTANO, PERSEGUIDO PELO RISO DOS DEMÔNIOS... VOCÊ PERDEU!



65 VOCÊ ESTÁ VENCIDO! ESSES ARBUSTOS DEFENDERÃO ATÉ O FIM O MISTÉRIO DOS MONTES PERDIDOS!



66 MAIS RÁPIDO QUE O VENTO, O CAVALO VAI AO ENCONTRO DOS DRUIDAS! → 10



67 O MONJE LHE DÁ ESTE CONSELHO: "A ASTÚCIA SERÁ SUA ARMA CONTRA A MAGIA! NÃO TENTE LUTAR PARA OBTER O CRISTAL!" → 25



68 GÜRGUI É COMILÃO, MAS VOCÊ TAMBÉM TEM FOME! ACEITA ESSE FRUTO? → 16; OU O RECUSA? → 21



69 TUDO BEM! O CAVALO É MANSO... PODE MONTAR NELE! → 66



70 VOCÊ CHEGOU AO PÉ DOS MONTES PERDIDOS! VAI TENTAR ABRIR CAMINHO Nesses ARBUSTOS COM SUA ADAGA? → 15; USAR UM ENCANTO? → 26; OU DAR A VOLTA? → 87



71 O VELHO MONJE OLHA SUA ADAGA E
62 DEPOIS SE AFASTA! → 25



72 A ARMADILHA É MESMO DIABÓLICA! VOCÊ... PERDEU!



73 AO TRABALHO! DALLBEN VAI AJUDAR VOCÊ! → 36



74 O VELHO MONGE O LEVA ATÉ A SAÍDA E DESEJA BOA SORTE A VOCÊ! → 21



75 O MAIS DIFÍCIL ESTÁ FEITO! AGORA É VOLTAR ATÉ DALLBEN E ILONE! → 35



O DRAGÃO É SINAL DE FORÇA, MAS TAMBÉM DE ORGULHO!

76 "NÃO TENHA MUITA CONFIANÇA EM SI E NÃO TENTE ENFRENTAR O DRAGÃO!", DIZ O MONGE. → 25



77 VOCÊ TEM MESMO CORAGEM PARA DESAFIAR O MONGE!

1 OU 6 → 52; 2, 3, 4 OU 5 → 85



78 O SOL NASCENTE ESTÁ À SUA FRENTE! VAMOS, NÃO PERCA TEMPO! → 7



79 O CAVALO É MAGNÍFICO! SE AINDA SOBROU UM ENCANTO, USE-O. → 69; SENÃO VAI FICAR PRESO NUM CÍRCULO DE FOGO... VOCÊ PERDEU!



80 "O MAIS DIFÍCIL ESTÁ FEITO!", DIZ VOCÊ SEGUINDO O CAMINHO DE VOLTA A DALLBEN. —> 35



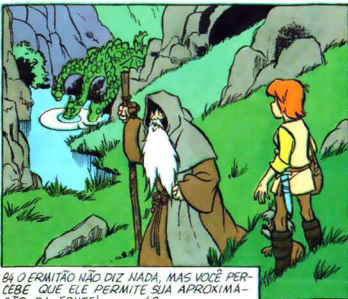
81 O ERMITÃO ERGUE A MÃO OLHANDO PARA VOCÊ... QUE SE SENTE DESARMADO POR SUA DOÇURA! —> 50



82 OS BANDIDOS DA MONTANHA PEGARAM O CRISTAL DE VOCÊ, E ALÉM DISSO O FIZERAM PRISIONEIRO! VOCÊ PERDEU!



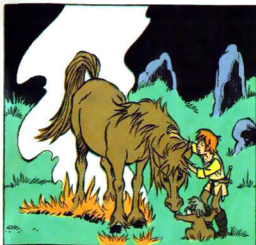
83 O QUE TEM GRAVADO NA ADAGA? UM DRAGÃO —> 76; UMA CORUJA —> 71; UM CAMALEÃO —> 67; UM ESQUILO —> 62; OU NADA? —> 56



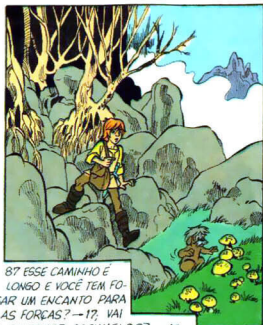
84 O ERMITÃO NÃO DIZ NADA, MAS VOCÊ PERCEBE QUE ELE PERMITE SUA APROXIMAÇÃO DA FONTE! —> 40



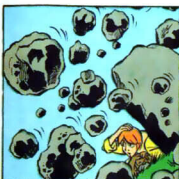
85 O MONGE É UM GRANDE MÁGICO! COM UM GESTO, ELE FAZ VOCÊ PARAR! ESCUTE-O! —> 83



86 O CAVALO RECONHECE SUA CORAGEM E CESSA DE LUTAR! PARECE MESMO QUE ELE FICOU MAIS MANSO! → 69



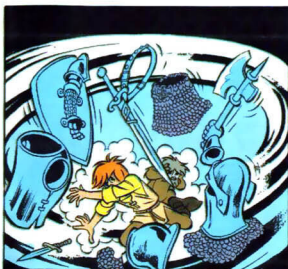
87 ESSE CAMINHO É LONGO E VOCÊ TEM FOME! VAI USAR UM ENCANTO PARA RECUPERAR AS FORÇAS? → 17; VAI CAÇAR? → 23; OU COMER COGUMELOS? → 16



88 A AVALANCHE ACONTECE NO PIOR MOMENTO, E VOCÊ NÃO PODE CONTINUAR! VOLTE ATRÁS! → 48



89 SE VOCÊ TIRAR 1 OU 2, O REDEMOINHO É MUITO FORTE E SUA AVENTURA TERMINA AQUI! SENÃO, VOCÊ CONSEGUIU SAIR! → 46



90 ESSA ARMADURA TEM PODERES MÁGICOS QUE NÃO SE PODIA IMAGINAR... VOCÊ PERDEU!



ATÉ LOGO! PORQUE ESTE NÃO É VERDADEIRAMENTE UM... FIM!

91 PRONTO! GRÁÇAS A VOCÊ, A VIDA TRANQUILA VOLTA AO BELO PAÍS DE PRYDAIN... ATÉ A PRÓXIMA AVENTURA!



EDITORIA ABRIL JOVEM

Editor e Diretor: VICTOR CIVITA

Diretoria: Roberto Civita, Richard Civita, Raymond Cohen, Angelo Rossi, Ike Zarmati

Diretor Superintendente: Ike Zarmati



N.º 12 - DEZEMBRO/89

REDAÇÃO

Diretor: Julio de Andrade Filho

Editores: Claudinei Montes, Evelyn Heine, Monica C. F. Alves, Susang G. de Oliveira

Revisores: Eduardo Peracio, Marcos L. Furlan

Coordenador de Produção: Pedro Mingoti

Auxiliares de Produção: Maria Elena Rodrigues, Ramito Biando, Vandre D. Silva

Chefe de Arte: Euclides K. Myraura

Desenhistas: Eli M. Leon, Paulo R. C. Noeli, Vercy R. de Mello

Ilustrador: Atila O. de Carvalho

Artes-Finalistas: Acacio Ramos, Antonio Lima

Argumentista: Arthur Faria Jr.

Letristas: Lilian T. M. Farias, Natanuel A. Soares, Nilton Monse

Decorador: Sérgio Carpanese

Coloristas: Miriam Cler C. Vieira, Teima T. T. Satan

Tradutor: José F. Rodrigues

Paste-up: Margaret J. Gasparini

Auxiliares de Arte: Alexandre Silva, Arnaldo Nuncio, José P. S. da Silva, Mauro A. Ringel, Mauro L. Pereira, Monica A. Vizu, Roberto S. Moriama

COMERCIAL

Diretor: Sergio Fernandes dos Santos

Gerente de Produto: Joaquim Celestino

Analistas de Circulação: Osmar S. Lara, Rosana F. Pires

PUBLICIDADE

Diretor: Newton Fioratti

Coordenador: Roberto M. Lopes

Contatos: Liliane Corrêa, Tânia Scaretti, Vicente Felcetti

PROMOÇÕES E PROPAGANDA

Diretor: J. L. Lobato

Gerente de Propaganda: Maria Luiza Volpoin

ADMINISTRAÇÃO E FINANÇAS

Diretor: Joares Ramos Barbosa

Diretor Responsável: Edgard de S. Faria

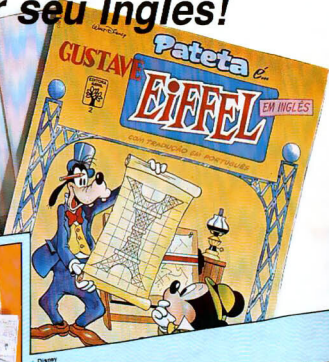
Classicos Disney é uma edição especial de Almanaque Disney n.º 222. Publicação da Editora Abril Jovem. São Paulo - Redação, Publicidade e Correspondência: R. Bela Cintra, 299, Cerqueira César, CEP 01415, Caixa Postal 2372, tel. (011) 257-0929. Telex: (011) 22115. Telegramas: Editabril. Administração: R. Jaguarietê, 212, Casa Verde, CEP 02515, tel. (011) 858-4511. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril garante aos assinantes, desta publicação que a interrupção definitiva da entrega dos exemplares contratados, sem que para isto tenha dado motivo o próprio assinante, imputará na restituição da parte do preço total antecipadamente pago, correspondente aos exemplares que não forem entregues. **Números atrasados** ao preço da última edição em banca, por intermédio de seu jornaleiro ou do distribuidor Abril de sua cidade. Pedidos pelo Correio: DINAP - Estrada Vlh. de Osasco, 132, Jardim Teresa, CEP 06600 - Osasco - SP. Temos em estoque somente as seis últimas edições. Distribuída com exclusividade no país pela DINAP - Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. Todos os direitos reservados. "Publicação especialmente autorizada por The Walt Disney Company."

Serviço ao Assinante: tel. (011) 823-9222

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

PATETA É... EIFFEL

**para você se divertir
e treinar seu Inglês!**



• EDIÇÃO DE LUXO
FORMATO GRANDÃO.

• IMPRESSÃO EM PAPEL ESPECIAL,
COM SELEÇÃO DE CORES.

• ENCARTE COM A TRADUÇÃO FIEL
DA HISTÓRIA ORIGINAL.

O n.º 2 da série *Pateta* é...
traz este atrapalhado personagem
na pele do famoso construtor
da Torre Eiffel.
A história, é claro, se passa em Paris,
mas a edição é todinha em inglês.
Uma forma gostosa de você ficar
bem-humorado e de afiar o seu Inglês!
Não deixe de acrescentar esta revista
à sua coleção e fique de olho:
o próximo número traz Pateta como
o Dr. Jekyll, de "O Médico e o Monstro."
Não perca!

Já nas bancas





Escove os dentes com Oral-B **SNOOPY** E SUA TURMA
Nós fazemos sorrisos maravilhosos.



Visite o seu dentista regularmente.

Oral-B®

A mais recomendada pelos dentistas.